

JP 2002-000947 A

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2002-947

(P2002-947A)

(43) 公開日 平成14年1月8日 (2002.1.8)

(51) Int.Cl.⁷

A 63 F 13/12
13/00

識別記号

F I

A 63 F 13/12
13/00

テマコト (参考)

C 2C001
A

審査請求 未請求 請求項の数21 OL (全 11 頁)

(21) 出願番号 特願2000-189968 (P2000-189968)

(22) 出願日 平成12年6月23日 (2000.6.23)

(71) 出願人 592062703

株式会社エス・エヌ・ケイ
東京都江東区有明三丁目1番地25 有明フ
ロンティア

(72) 発明者 棚本 征則

大阪市吹田市江の木町1番6号 株式会社
エス・エヌ・ケイ内

(74) 代理人 100106002

弁理士 正林 真之

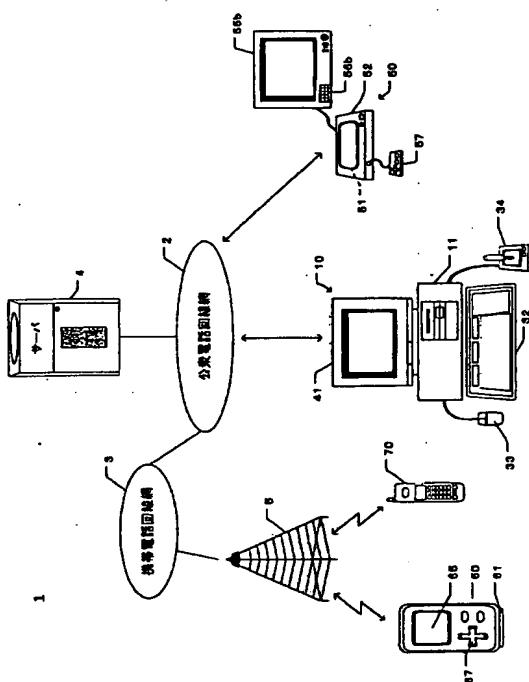
F ターム (参考) 20001 BA00 BA07 BD00 BD07 CA00
CA07 CB00 CB01 CB06 CB08
CC02 CC08 DA00 DA08

(54) 【発明の名称】 ゲーム装置、ゲーム進行方法及び記憶媒体

(57) 【要約】

【課題】 ゲームプレイヤに与える現実感を一段と強くし
てゲームの娛樂性を高めることができる要素を付加す
る。

【解決手段】 ゲーム機のゲーム内のキャラクタの間接的
な対人動作の結果に従って汎用の通信端末を動作させる
信号を送る手段を備えているゲーム装置。このような手
段を備えていることにより、ゲーム内の仮想の世界の出
来事の結果が現実の世界の通信端末の動作に反映される
ので、ゲームプレイヤに与えられる現実感を一段と強く
することができ、ゲームの娛樂性を高めることができる可
能になる。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 ゲーム機のゲーム内の出来事の結果を当該ゲーム機以外の汎用機器の動作で反映させることを特徴とするゲーム装置。

【請求項2】 前記汎用機器を動作させる信号を送る手段を備えることを特徴とする請求項1記載のゲーム装置。

【請求項3】 請求項1記載のゲーム装置であって、ゲームプログラムを少なくとも格納している記憶部と、前記ゲームプログラムに基づいて画像を表示させる表示部及び前記ゲームプログラムに基づいて音声を発するスピーカ部のいずれか一方を少なくとも備え、並びに、プレーヤの意思を入力する入力部と、

前記記憶部から情報を読み出し、かつ、前記入力部から入力された情報に基づいて前記プログラムを処理して前記表示部に表示する制御部と、

前記ゲーム内の出来事の結果である前記プログラム処理の結果に基づいて前記汎用機器を動作させる信号を送る送信部とを備えることを特徴とするゲーム装置。

【請求項4】 前記ゲーム機のゲーム内の出来事の結果は前記ゲーム機のゲームプログラムに基づくゲーム内のキャラクタの自発的かつ間接的な対人動作の結果であることを特徴とする請求項2または3記載のゲーム装置。

【請求項5】 前記汎用機器は、電話機であり、当該電話機に送られる前記信号には、ゲームプログラムに登場するキャラクタの音声が付随していることを特徴とする請求項2、3または4記載のゲーム装置。

【請求項6】 前記電話機から送信される音声信号を受信する受信手段と、

前記受信した音声信号を認識する音声認識手段とを備えることを特徴とする請求項5記載のゲーム装置。

【請求項7】 前記音声の中に所定の宣伝内容を含むことを特徴とする請求項5記載のゲーム装置。

【請求項8】 前記宣伝内容につき、当該宣伝内容の供給元から当該宣伝内容を含有させることを条件に受けた広告宣伝費により販売価格が低減された請求項7記載のゲーム装置。

【請求項9】 ゲームを進行させるゲームプログラム、並びに、当該ゲームプログラムの進行の際にゲーム機のゲーム内の出来事の結果に基づいて所定の汎用機器を動作させるプログラムを含むコンピュータ読取可能な記憶媒体。

【請求項10】 前記汎用機器からの返信を受け付けるプログラムを更に含むことを特徴とする請求項9記載の記憶媒体。

【請求項11】 前記ゲーム機のゲーム内の出来事の結果はゲーム機のゲームプログラムに基づくゲーム内のキャラクタの自発的かつ間接的な対人動作の結果であり、

前記汎用機器である電話機を動作させる前記プログラムには、前記ゲームプログラムに基づく前記キャラクタの音声を付随させるプログラムが更に含まれることを特徴とする請求項9または10記載の記憶媒体。

【請求項12】 前記キャラクタの音声を付随させるプログラムには、所定の宣伝内容を前記音声の中に付随させるプログラムが更に含まれることを特徴とする請求項11記載の記憶媒体。

【請求項13】 前記宣伝内容につき、当該宣伝内容の供給元から当該宣伝内容を含有させることを条件に受けた広告宣伝費により販売価格が低減された請求項12記載の記憶媒体。

【請求項14】 前記ゲーム内の出来事の結果に基づいて前記汎用機器を動作させるプログラムでは、前記ゲーム機とネットワークを介して接続されたサーバから予め指定されているアドレスに対して前記汎用機器を動作させる信号が送信され、

前記汎用機器からの返信を受け付けるプログラムでは、前記ゲーム機から前記サーバに対して返信要求信号が送信されることを特徴とする請求項10記載の記憶媒体。

【請求項15】 前記汎用機器からの返信は、音声信号であり、

前記汎用機器からの返信を受け付けるプログラムでは、前記汎用機器から受け取った前記音声信号を音声認識するプログラムをさらに含むことを特徴とする請求項10記載の記憶媒体。

【請求項16】 所定のゲームプログラムに従って画像表示装置の画面においてゲームを進行させるサーバであって、

前記画面中のゲーム内の出来事の結果に基づいて前記画面表示装置以外の汎用機器を動作させるステップを備えることを特徴とするゲーム進行方法。

【請求項17】 前記汎用機器からの返信を受け付けるステップを更に備えることを特徴とする請求項16記載のゲーム進行方法。

【請求項18】 前記ゲーム内の出来事の結果は前記ゲームプログラムに基づくゲーム内のキャラクタの自発的かつ間接的な対人動作の結果であり、

前記汎用機器である電話機を動作させる前記ステップでは、前記ゲームプログラムに基づく前記キャラクタの音声が付随されることを特徴とする請求項16または17記載のゲーム進行方法。

【請求項19】 前記キャラクタの音声には、所定の宣伝内容が付随されることを特徴とする請求項18記載のゲーム進行方法。

【請求項20】 前記ゲーム内の出来事の結果に基づいて前記汎用機器を動作させるステップでは、予め指定されているアドレスに対して前記汎用機器を動作させる信号が送信され、

前記汎用機器からの返信を受け付けるステップでは、グ

ーム機からの返信要求信号に応じて前記返信が受け付けられることを特徴とする請求項17記載のゲーム進行方法。

【請求項21】 前記汎用機器からの返信は、音声信号であり、

前記汎用機器からの返信を受け付けるステップでは、前記受け付けた前記音声信号が音声認識されることを特徴とする請求項17記載のゲーム進行方法。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】 本発明は、ゲームプレイヤに与える現実感を一段と高めてゲームの娛樂性を向上させるゲーム装置、ゲーム進行方法及び記憶媒体に関する。

【0002】

【従来の技術】 ゲーム装置は、家庭用であると、業務用であるとを問わず、最も身近で手軽な娛樂を提供するものとして国民の中に定着しつつある。こうした状況下にあって、ゲームの娛樂性を高めることは、それ自体有為な意義を有する。

【0003】 ここで、ゲームの娛樂性の高揚は、ゲームそれ自体の内容を改良することによって行われるのは勿論であるが、それだけでなく、臨場感を高めたりというような工夫によっても行われている。

【0004】 そして、実際にはこのような間接的要因の改良はゲーム内容そのものの直接的改良と同程度に効果的であり、様々なアプローチが試みられている。

【0005】

【発明が解決しようとする課題】 これに関し、ゲームの臨場感を高めるものとしてゲーム装置のモニタに表示されるゲーム画像の画質を向上させたり、ゲーム装置のスピーカから発せられるゲーム音の音質を向上させるものが公知であるが、それだけでは不充分の感がぬぐえず、それ以上の刺激を与えるものが求められていた。

【0006】 本発明は以上のような課題に鑑みてなされたものであり、その目的は、ゲームプレイヤに現実感を与えてゲームの娛樂性を高める要素を付加することにある。

【0007】

【課題を解決するための手段】 以上のような目的を達成するために、本発明においては、ゲーム装置から汎用の通信端末を動作させる信号を送ることにより、ゲーム内の出来事を汎用の通信端末の動作に反映させることを特徴とする。

【0008】 このようにすることにより、ゲームプレイヤは、ゲーム装置からゲームのストーリーに応じたメッセージ等の情報をゲーム装置とは異なる一般的なコミュニケーション手段である通信端末を介して受け取ることができ、ゲーム内の仮想的な世界と現実の世界とが結びつくこととなる。

【0009】 これにより、ゲームプレイヤに与える現実

感が一段と高くなり、ゲームの娛樂性が向上することとなる。

【0010】 より具体的には、本発明は、以下のようないものを提供する。

【0011】 (1) ゲーム機のゲーム内での出来事の結果を当該ゲーム機以外の汎用機器の動作で反映させることを特徴とするゲーム装置。

【0012】 (2) 前記汎用機器を動作させる信号を送る手段を備えることを特徴とする(1)記載のゲーム装置。

【0013】 (3) (1)記載のゲーム装置であって、ゲームプログラムを少なくとも格納している記憶部と、前記ゲームプログラムに基づいて画像を表示させる表示部及び前記ゲームプログラムに基づいて音声を発するスピーカ部のいずれか一方を少なくとも備え、並びに、プレーヤの意思を入力する入力部と、前記記憶部から情報を読み出し、かつ、前記入力部から入力された情報に基づいて前記プログラムを処理して前記表示部に表示する制御部と、前記ゲーム内での出来事の結果である前記プログラム処理の結果に基づいて前記汎用機器を動作させる信号を送る送信部とを備えることを特徴とするゲーム装置。

【0014】 (4) 前記ゲーム機のゲーム内での出来事の結果は前記ゲーム機のゲームプログラムに基づくゲーム内のキャラクタの自発的かつ間接的な対人動作の結果であることを特徴とする(2)または(3)記載のゲーム装置。

【0015】 (5) 前記汎用機器は、電話機であり、当該電話機に送られる前記信号には、ゲームプログラムに登場するキャラクタの音声が付随していることを特徴とする(2)、(3)または(4)記載のゲーム装置。

【0016】 前記電話機から送信される音声信号を受信する受信手段と、前記受信した音声信号を認識する音声認識手段とを備えることを特徴とする(5)記載のゲーム装置。

【0017】 (7) 前記音声の中に所定の宣伝内容を含むことを特徴とする(5)記載のゲーム装置。

【0018】 (8) 前記宣伝内容につき、当該宣伝内容の供給元から当該宣伝内容を含有させることを条件に受けた広告宣伝費により販売価格が低減された(7)記載のゲーム装置。

【0019】 (9) ゲームを進行させるゲームプログラム、並びに、当該ゲームプログラムの進行の際にゲーム機のゲーム内での出来事の結果に基づいて所定の汎用機器を動作させるプログラムを含むコンピュータ読取可能な記憶媒体。

【0020】 (10) 前記汎用機器からの返信を受け付けるプログラムを更に含むことを特徴とする(9)記載の記憶媒体。

【0021】 (11) 前記ゲーム機のゲーム内での出

来事の結果はゲーム機のゲームプログラムに基づくゲーム内のキャラクタの自発的かつ間接的な対人動作の結果であり、前記汎用機器である電話機を動作させる前記プログラムには、前記ゲームプログラムに基づく前記キャラクタの音声を付随させるプログラムが更に含まれることを特徴とする(9)または(10)記載の記憶媒体。

【0022】前記キャラクタの音声を付随させるプログラムには、所定の宣伝内容を前記音声の中に付随させるプログラムが更に含まれることを特徴とする(11)記載の記憶媒体。

【0023】(13)前記宣伝内容につき、当該宣伝内容の供給元から当該宣伝内容を含有させることを条件に受けた広告宣伝費により販売価格が低減された(12)記載の記憶媒体。

【0024】(14)前記ゲーム内の出来事の結果に基づいて前記汎用機器を動作させるプログラムでは、前記ゲーム機とネットワークを介して接続されたサーバから予め指定されているアドレスに対して前記汎用機器を動作させる信号が送信され、前記汎用機器からの返信を受け付けるプログラムでは、前記ゲーム機から前記サーバに対して返信要求信号が送信されることを特徴とする(10)記載の記憶媒体。

【0025】(15)前記汎用機器からの返信は、音声信号であり、前記汎用機器からの返信を受け付けるプログラムでは、前記汎用機器から受け取った前記音声信号を音声認識するプログラムをさらに含むことを特徴とする(10)記載の記憶媒体。

【0026】(16)所定のゲームプログラムに従つて画像表示装置の画面においてゲームを進行させるサーバであつて、前記画面中のゲーム内の出来事の結果に基づいて前記画面表示装置以外の汎用機器を動作させるステップを備えることを特徴とするゲーム進行方法。

【0027】(17)前記汎用機器からの返信を受け付けるステップを更に備えることを特徴とする(16)記載のゲーム進行方法。

【0028】(18)前記ゲーム内の出来事の結果は前記ゲームプログラムに基づくゲーム内のキャラクタの自発的かつ間接的な対人動作の結果であり、前記汎用機器である電話機を動作させる前記ステップでは、前記ゲームプログラムに基づく前記キャラクタの音声が付随されることを特徴とする(16)または(17)記載のゲーム進行方法。

【0029】(19)前記キャラクタの音声には、所定の宣伝内容が付随されることを特徴とする(18)記載のゲーム進行方法。

【0030】(20)前記ゲーム内の出来事の結果に基づいて前記汎用機器を動作させるステップでは、予め指定されているアドレスに対して前記汎用機器を動作させる信号が送信され、前記汎用機器からの返信を受け付けるステップでは、ゲーム機からの返信要求信号に応

じて前記返信が受け付けられることを特徴とする(17)記載のゲーム進行方法。

【0031】(21)前記汎用機器からの返信は、音声信号であり、前記汎用機器からの返信を受け付けるステップでは、前記受け付けた前記音声信号が音声認識されることを特徴とする(17)記載のゲーム進行方法。

【0032】[用語の定義等]本発明に係る「ゲーム装置」は、家庭用のものでも、事業用のものでも良い。また、家庭用のものには、携帯用のものも存在する。

【0033】「ゲーム機以外の汎用機器」とは、例えばゲームに登場するキャラクタと同様の形状を有しゲーム機からの信号によって動作する玩具体のような、ゲーム機の専用付属品と差別化を図るための概念であり、例えば、電話機のように、ゲーム機とは独立して日常生活等で使用される機器を意味する。

【0034】「間接的な対人動作」というのは、ゲームキャラクタの動き(発生や衝突等)によって単に「ゲーム機のスピーカーが鳴る」とか「ゲーム機のランプが光る」というような、従前からの単純動作と差別化を図るための概念であり、例えば、「電話を使って相手方に話しかける」というように、ある媒介物を介して他人に話しかけ、あるいは注意を喚起するような動作をすることを意味する。他にも、「チャイムが鳴る」、「電気が消える」、「自分の部屋に置いてあるオーディオにスイッチが入る」等がある。

【0035】「自発的な対人動作」というのは、あくまでもゲームプログラムに基づく動作であってゲームプレイヤーの操作に基づかない動作を意味する。

【0036】「ネットワーク」には、大小を問わずあらゆるもののが含まれる。従つて、いわゆるLAN(Local Area Network)やインターネットも、この明細書で言う「ネットワーク」の概念に含まれる。

【0037】「ゲームプログラム」は、ゲーム装置により実行されるゲーム内容そのものであり、ストーリー性の有るロールプレイングゲーム、対戦型のゲーム、航空機の操縦ゲームなど、あらゆる分野のゲームが含まれる。

【0038】「通信手段」とは、電話回線に接続するためのモ뎀、当該モ뎀を動作させるためのアプリケーションソフトウェア、又はその他の回線に接続するための論理的、物理的な接続手段を意味する。

【0039】「通信端末」とは、携帯電話機、電話機、PDA(Personal Digital Assistance)、パソコン用コンピュータなど、通信機能を有するあらゆる装置を含む。

【0040】「ゲームに登場するキャラクタ」とは、ゲームの登場人物に限らず、ゲームに登場する動植物やロボット、その他種々の空想上のキャラクタを含む。

【0041】「音声認識」とは、音声信号を解析することによりその信号によって表される言葉の意味を認識す

ることを意味し、ピッチ抽出法に限らずあらゆる方法が含まれる。

【0042】「プログラム格納媒体」とは、フロッピーディスク等の磁気ディスクや、その他の光ディスク、光磁気ディスク、またはICメモリ等のあらゆる記憶媒体、若しくはネットワーク等の回線を介してプログラムをダウンロードすることを含む。

【0043】

【発明の実施の形態】以下、本発明に係るゲームシステムに好適な実施形態について、図を参照しながら説明する。

【0044】(a) 第1実施形態の説明

【装置構成】図1は本発明に係るゲーム装置10、50、60を有するゲームシステム1の構成を示すブロック図である。この図1に示すゲームシステム1において、公衆電話回線網2にゲーム装置10及び50が接続され、各ゲーム装置10、50は公衆電話回線網2を介してサーバ4に接続することによりサーバ4から種々の情報を受け取ることができる。

【0045】また、携帯電話50及び携帯型のゲーム装置60は、ベースステーション5を介して携帯電話回線網3に接続することができ、さらに公衆電話回線網2を介してサーバ4にアクセスすることができる。

【0046】サーバ4は、各ゲーム装置10、50、60及び携帯電話70のアドレスを管理するようになされており、これにより各ゲーム装置10、50、60及び携帯電話70はサーバ4を介して互いに情報を受け渡すことができる。

【0047】図2はゲーム装置10のハードウェア構成を示すブロック図である。この図2に示すゲーム装置10は、家庭などにおいて個人的に用いられるものであり、ゲームプログラムが記録されたCD-ROM(Compact Disc- Read Only Memory)43と、当該CD-ROM43からゲームプログラムを読み出して実行するパソコン用コンピュータ本体11と、画像を表示させるCRT(Cathode Ray Tube)ディスプレイ41と、音声を発生するスピーカ42とから構成されている。

【0048】パソコン用コンピュータ本体11において、バスライン30にはCPU(Central Processing Unit)12、ROM(Read Only Memory)14、RAM(Random Access Memory)16、記憶部としての不揮発性RAM18が接続されており、CPU12はROM14に格納されたプログラムにしたがって各部を制御する。

【0049】また、バスライン30には入力インターフェース22を介してキーボード32、マウス33及びゲームコントローラ34が接続され、さらにドライブインターフェース23、表示回路24、サウンド処理回路25、公衆電話回線網2との間で情報の授受を行う通信インターフェース21が接続されている。

【0050】ドライブインターフェース23を介してバ

スライン30に接続されているCD-ROMドライブ35はCD-ROM43からゲームプログラムを読み出してCPU12に供給できるようになっている。

【0051】また、図3はゲーム装置50のハードウェア構成を示すブロック図である。この図3に示すゲーム装置50は、家庭などにおいて個人的に用いられるものであり、ゲームプログラム53aを記憶したカセット51とゲーム装置本体52とから構成される。

【0052】カセット51は、前記ゲームプログラム53aのほか、複数の画像データ53bと複数の音声データ53cとを記憶するROM53を備えている。

【0053】ゲーム装置本体52は、ゲームプログラム53aを進行させるためのRAM54、ROM53の映像データ53bを映像としてCRT55bに表示させる表示回路55a、音声データ53cを音声としてスピーカ56bから出力させるサウンド処理回路56a、ゲームプレイヤの意思を自身が入力するためのキー入力部57、ゲームプログラム53aの進行に応じて公衆電話回線網2に接続するための通信インターフェース59、ゲームプログラム53aの進行及びゲームプレイヤのキー入力に応じて、複数の画像データ53bのうちの適当な画像データ53bを表示回路55aへ転送するとともに、複数の音声データ53cのうちの適当な音声データ53cをサウンド処理回路56aへ転送するCPU58を備えている。

【0054】また、図4はゲーム装置60のハードウェア構成を示すブロック図である。この図4に示すゲーム装置60は、家庭などにおいて個人的に用いられるものであり、ゲームプログラム63aを記憶したカセット61とゲーム装置本体62とから構成される。

【0055】カセット61は、前記ゲームプログラム63aのほか、複数の画像データ63bと複数の音声データ63cとを記憶するROM63を備えている。

【0056】ゲーム装置本体62は、ゲームプログラム63aを進行させるためのRAM64、ROM63の映像データ63bを映像として表示させる液晶表示ユニット65、音声データ53cを音声として再生させる音声再生ユニット66、ゲームプレイヤの意思を自身が入力するためのキー入力部67、ゲームプログラム63aの進行に応じて携帯電話回線網3に接続するための通信インターフェース69、ゲームプログラム63aの進行及びゲームプレイヤのキー入力に応じて、複数の画像データ63bを液晶表示ユニット65へ転送するとともに、複数の音声データ63cのうちの適当な音声データ63cを音声再生ユニット66へ転送するCPU68を備えている。

【0057】[動作説明]次に本発明の実施形態に係るゲームシステム1の動作について説明する。図5は、本発明の実施形態に係るゲーム装置10の動作の流れを示すフローチャートである。

【0058】本発明に係るゲーム装置10は、現時点ではパーソナルコンピュータ本体11のアプリケーションソフトウェアが起動している状態にある。

【0059】この状態において、CPU12はゲームプレイヤによるコマンドの入力を待ち受ける(ステップA1)。ユーザによってコマンドが入力されるとCPU12はステップA2に移って、このとき入力されたコマンドがゲームの開始命令であるか否かを判断する。

【0060】ここで否定結果が得られると、このことはこのとき入力されたコマンドがゲームの開始命令ではないことを表しており、CPU12は上述のステップA1に戻って新たなコマンドの入力を待ち受ける。

【0061】これに対してステップA2において肯定結果が得られると、このことは、ゲームプレイヤによってゲーム開始コマンドが入力されたことを表しており、CPU12は続くステップA3に移ってCD-ROM43からゲームプログラムを読み出し、当該ゲームプログラムをRAM16上に展開してゲームを開始する。

【0062】ここでCD-ROM43から読み出されたゲームプログラムは、例えば恋愛シミュレーションゲームのようにゲームの登場人物とゲームプレイヤとが恋愛を進行させて行くゲームであり、ゲームプログラムの進行に応じて逐次ゲームプレイヤに提示される選択肢のゲームプレイヤの選択結果に基づいてゲーム登場人物とゲームプレイヤとの親密度が判断され、当該親密度が予め設定されている所定レベルを超えたとき、ゲーム登場人物とゲームプレイヤとが電話機などのコミュニケーション手段を介して直接会話する直接通話モードを実行するようになされている。

【0063】すなわちCPU12は、ステップA3においてゲームプログラムの実行を開始すると、ステップA4に移って直接通話モードを開始するか否かを判断する。ここで否定結果が得られると、このことはゲーム登場人物とゲームプレイヤとの親密度が所定レベルに達していないことを表しており、CPU12はステップA3に戻って直接通話モードに移行しないままゲームプログラムを続行する。

【0064】これに対してステップA4において肯定結果が得られると、このことはゲーム主人公とゲームプレイヤとの親密度が所定レベルに達したことを表しており、このときCPU12は、ステップA5に移って、CRT41にゲームプレイヤの電話番号や性格など、ゲームプレイヤに関する情報を入力するためのユーザ情報入力画面を表示し、ゲームプレイヤがユーザ情報を入力するのを待ち受ける。

【0065】そして、ゲームプレイヤがユーザ情報入力画面からユーザ情報を入力すると、CPU12は、ステップA6において肯定結果を得ることにより、続くステップA7に移って、ユーザにより入力されたユーザ情報を、パーソナルコンピュータ本体11の識別コードとと

もにサーバ4に設定する。

【0066】このようにしてCPU12は、サーバ4にユーザ情報を登録すると、ステップA8に移り、直接通話モードによるゲームプログラムを進行させ、さらにステップA9においてゲームプレイヤに電話をかけるか否かを判断する。

【0067】ステップA9において肯定結果が得られると、このことはゲームプログラムの進行により、ゲーム登場人物がゲームプレイヤに電話をかける動作状態となつたことを表しており、CPU12はステップA10に移ってこのとき設定されているゲームプレイヤ宛の音声メッセージをサーバ4に対して発信する。因みに、ゲームプレイヤ宛の音声メッセージは、ゲームプログラム上で予め用意されている複数のメッセージの中から上述のステップA7において設定されているゲームプレイヤの性格に応じて選択される。

【0068】サーバ4は、ゲーム装置10からの音声メッセージを、上述のステップA7において設定済の電話番号に転送する。すなわちユーザ情報としてゲームプレイヤが所有する携帯電話70(図1)の電話番号が設定されていると、サーバ4は携帯電話回線網3及びベースステーション5を介して携帯電話70と接続することにより携帯電話70にゲーム装置10からの音声メッセージを送信する。

【0069】この結果携帯電話70を所有するゲームプレイヤは、ゲーム装置10において進行中であるゲームの登場人物の声によるメッセージを携帯電話70を介して聞くことができる。例えば図6に示すように、ゲーム装置10のCRT41に表示されているゲーム主人公KAが画面内の仮想空間において電話機KBから電話をかけると現実の世界においてゲームプレイヤの携帯電話70にゲーム主人公KAからの電話がかかって来る。

【0070】このときゲーム装置10のCPU12は、ゲームプレイヤ、すなわち携帯電話70からの返信を待ち受ける状態となり、図5のステップA11においてゲームプレイヤからの返信があるか否かを判断する。

【0071】ステップA11において否定結果が得られると、CPU12はステップA12に移ってこのとき進行中であるゲームプログラムが終了したか否かを判断する。ここで肯定結果が得られると、このことはゲームのストーリー上、又はゲームプレイヤによる所定の終了操作によりゲームプログラムが終了したことを表しており、CPU12はステップA16に移ってゲームプログラムの実行処理を終了する。

【0072】これに対してステップA12において否定結果が得られると、このことはゲームプログラムが未だ終了していないことを表しており、CPU12は、上述のステップA11に戻ってゲームプレイヤからの返信があるまで同様の処理を繰り返す。

【0073】そしてゲームプレイヤが携帯電話70を介

してゲーム登場人物からの音声メッセージに対する返信メッセージを音声により入力すると、当該返信メッセージはサーバ4を介してゲーム装置10に送信される。

【0074】ゲーム装置10に送信された返信メッセージは、ゲーム装置10の通信インターフェース21を介して不揮発性RAM18に記憶される。ステップA14において、CPU12は不揮発性RAM18に記憶されたゲームプレイヤからの返信メッセージを音声認識する。因みに音声認識の方法としては、人によって異なる音素の基本周波数(ピッチ)を抽出し、当該抽出されたピッチごとの音声波形を解析するピッチ抽出法などが用いられる。

【0075】そしてCPU12は、続くステップA15に移って、上述のステップA14において認識した返信メッセージ内容に最も適した応答メッセージを予めゲームプログラム上で用意されているメッセージ群の中から選択し、上述のステップA10に戻って、選択したメッセージをゲームプレイヤ、すなわち携帯電話70に送信する。

【0076】かくしてゲームプレイヤは、ゲーム装置10のCRT41に表示されているゲーム登場人物を現実の会話相手のように感じながらゲームを進行させることができる。

【0077】なお、図5はゲーム装置10の動作の流れを説明するフローチャートであるが、他のゲーム装置50、60においても同様にしてゲーム装置50、60と携帯電話70との間で音声の授受を行うことができることにより、ゲーム装置50又は60のゲームプレイヤはゲーム登場人物との間で現実の会話手段である携帯電話70により会話を楽しむことができる。

【0078】[具体的な実施形態]以下に、本発明の具体的な実施形態について説明する。

【0079】例えば、携帯電話70を所持するゲームプレイヤがゲーム装置10によりゲームをプレイしているとする。このときゲームプレイヤはゲーム装置10のゲーム専用のコントローラ34やパーソナルコンピュータ独自の入力手段であるマウス33又はキーボード32を用いてゲームを進行させる。

【0080】この時点では、ゲーム装置10のCRT41に映し出されたゲーム登場人物のメッセージは、CRT41に文字として表示されたり、又はゲーム装置10のスピーカ42から音声として出力され、ゲームプレイヤは当該ゲーム登場人物のメッセージに対してコントローラ34、マウス33又はキーボード32といったゲーム装置特有の入力手段を操作して応答することになる。

【0081】このようにゲームプレイヤとゲーム登場人物とのコミュニケーションはゲーム装置特有の出力手段及び入力手段を介して行われることにより、ゲームプレイヤはゲーム装置10のCRT41に写し出されたゲーム登場人物をあくまでもゲームの中の仮想世界において

のみ出現する登場人物として認識している。

【0082】そしてゲームが進行して、ゲームプレイヤとゲーム登場人物との親密度が高くなると、ゲーム登場人物のメッセージは、現実の会話手段である携帯電話70を介して音声としてゲームプレイヤに届けられる。ゲームプレイヤはこのゲーム登場人物からのメッセージに対して同様に携帯電話70を介して音声により返答する。

【0083】このようにゲームプレイヤとゲーム登場人物との親密度が高くなると、ゲームプレイヤとゲーム登場人物とのメッセージの受け渡し手段がゲーム装置特有の入出力手段から現実世界における人間同士のコミュニケーション手段である携帯電話70に切り換えられることにより、ゲーム内の仮想の世界から、現実の世界でのコミュニケーション手段である携帯電話70にメッセージが届くこととなるので、ゲームプレイヤはゲーム登場人物との親密度が高くなったことをより一層強く実感できるとともに、ゲーム登場人物とのコミュニケーションに現実感を持つことができる。

【0084】従ってゲームプレイヤは、ゲームをプレイするにあたり、ゲーム登場人物との一段と強い親密感を期待することができるとともに、ゲーム登場人物の存在の現実感を期待することができ、ゲームの娛樂性が一段と高くなる。

【0085】また、ゲームプレイヤは、ゲーム装置50、60においても同様にしてゲーム登場人物との間で現実感のあるコミュニケーションを楽しむことができる。特に携帯型のゲーム装置60においては、携帯電話70と組み合わせて使用することにより、外出先などでもゲーム登場人物との間で携帯電話70を介した会話を楽しむことができる。

【0086】このように、ゲームプレイヤは、公衆電話回線網2などのネットワークに接続可能なゲーム装置10、50、60を用いることにより現実感のあるゲームを楽しむことができる。

【0087】(b) 第2実施形態の説明

図1との対応部分に同一符号を付して示す図7は、本発明の第2実施形態に係るゲームシステム100のハードウェア構成を示すブロック図である。このゲームシステム100のゲーム装置10、50、60は家庭などにおいて個人的に用いられるものであり、前述した第1実施形態のゲーム装置10、50、60と同様の構成を有する。

【0088】しかしながら、この第2実施形態に係るゲームシステム100は、複数のゲームプレイヤがそれぞれ個別にゲーム装置10、50、60を操作して同一ゲームに参加することができるようになされている。

【0089】この場合、各ゲームプレイヤは、各自操作するゲーム装置を介して各自所持する携帯電話70a、70b、70cの電話番号をサーバ4に設定する。そし

て各ゲーム装置10、50、60は、サーバ4を介して互いに同期をとりながら同一ゲームを進行させる。

【0090】このゲームに同時に参加している各ゲームプレイヤは、各自のゲーム進行に応じて個別に各自の携帯電話を介してゲーム登場人物からゲーム進行に必要なヒントを受け取ることができる。因みに、ゲーム進行を管理しヒントを送信するのはサーバ4又はゲーム装置10、50、60のいずれであっても良い。

【0091】そして、このような本発明の第2実施形態に係る各ゲーム装置10、50、60においても、基本的には、前述した第1実施形態に係るゲーム装置10と同様の動作が行われる。

【0092】このようにしても、前述した第1実施形態の場合と同様の効果を得ることができるとともに、複数のゲームプレイヤのうち、特定のゲームプレイヤにヒントなどのメッセージを送ることができる。

【0093】(c) 他の実施形態の説明

なお、上述の実施形態においては、ゲームプレイヤとゲーム登場人物との間のコミュニケーション手段として、携帯電話70を用いる場合について述べたが、これに限らず、携帯電話70に代えて、公衆電話回線に有線接続される電話機を用いるようにしても良い。

【0094】また上述の実施形態においては、ゲームプレイヤとゲーム登場人物との間におけるコミュニケーションとして音声による会話をを行う場合について述べたが、これに限らず、例えば電子メールの送受信機能を持つた携帯電話や通信端末装置を用いることにより、音声による会話を代えて、電子メールによるコミュニケーションを行うようにしても良い。また、携帯電話や通信端末装置に画像を受信し表示する機能が設けられている場合には、ゲーム装置から音声情報とともに画像情報を送信し、携帯電話や通信端末装置にこの画像を表示させるようにしても良い。

【0095】また上述の実施形態においては、ゲームプログラムとして恋愛シミュレーションゲームを実行する場合について述べたが、これに限らず、他のロールプレイングゲームなどにおいても本発明を適用することができる。

【0096】また上述の実施形態においては、ゲームの登場人物からゲームプレイヤにメッセージを送る場合について述べたが、メッセージを発するものはこれに限らず、ゲーム中の他のキャラクタであっても良い。

【0097】また上述の実施形態においては、家庭用のゲーム装置10、50、60を用いる場合について述べたが、これに限らず、ゲームセンタなどにおいて業務用に用いられるゲーム装置に本発明を適用しても良い。

【0098】また上述の実施形態においては、ゲームプログラムを記憶している媒体としてCD-ROMを用いる場合について述べたが、これに限らず、カセット型の

記憶媒体など、他の記憶媒体またはネットワークを介してゲームプログラムをダウンロードするようにしても良い。

【0099】また上述の実施形態においては、ゲーム装置10、50、60を有するゲームシステム1について述べたが、ゲームシステム1が有するゲーム装置の数や種類はこれに限らず、種々の数及び種類のゲーム装置を有するものであっても良い。

【0100】

10 【発明の効果】本発明によれば、ゲーム内の仮想の世界での出来事の結果が、現実の世界の汎用機器の動作に反映されることとなるので、ゲームプレイヤに与えられる現実感は一段と高いものとなる。従ってゲームの娛樂性が一段と向上する。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明に係るゲームシステムに好適な第1実施形態を示すハードウエア構成図である。

【図2】本発明に係るゲームシステムに好適な第1実施形態のゲーム装置を示すハードウエア構成図である。

20 【図3】本発明に係るゲームシステムに好適な第1実施形態のゲーム装置を示すハードウエア構成図である。

【図4】本発明に係るゲームシステムに好適な第1実施形態のゲーム装置を示すハードウエア構成図である。

【図5】本発明に係るゲームシステムに好適な第1実施形態のゲーム装置の動作の流れを示すフローチャートを表す図である。

【図6】本発明に係るゲームシステムに好適な第1実施形態のゲーム装置のCRTに表示されたゲーム主人公を表す図である。

30 【図7】本発明に係るゲームシステムに好適な第2実施形態を示すハードウエア構成図である。

【符号の説明】

1、100 ゲームシステム

2 公衆電話回線

3 携帯電話回線

4 サーバ

5 ベースステーション

10、50、60 ゲーム装置

11 パーソナルコンピュータ本体

40 21、59、69 通信インターフェース

30 バスライン

34 コントローラ

41、55b CRT

43 CD-ROM

52、62 ゲーム機本体

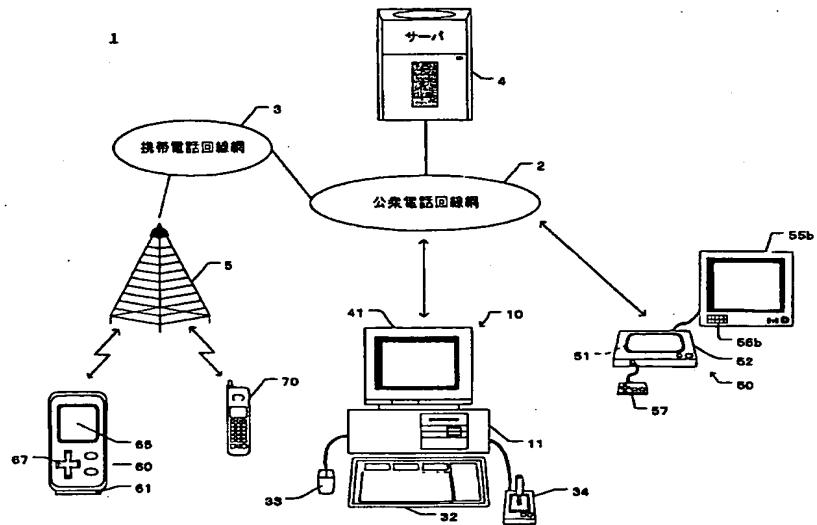
53a、63a ゲームプログラム

65 液晶表示ユニット

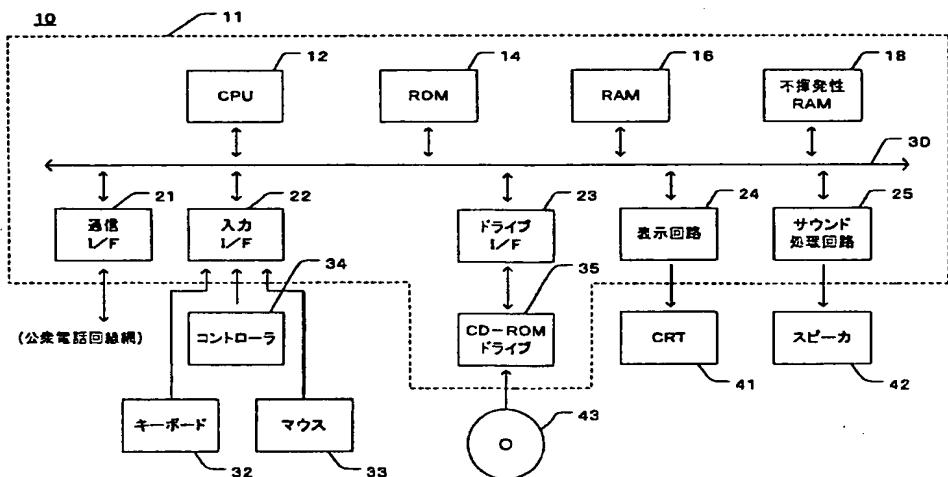
66 音声再生ユニット

70 携帯電話

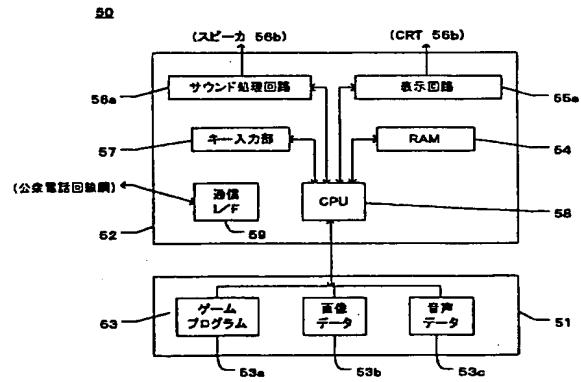
【图 1】



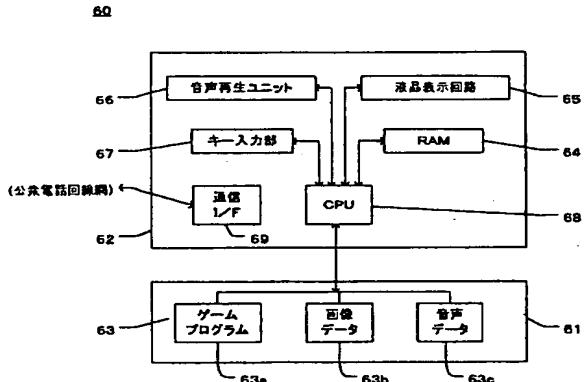
【図2】



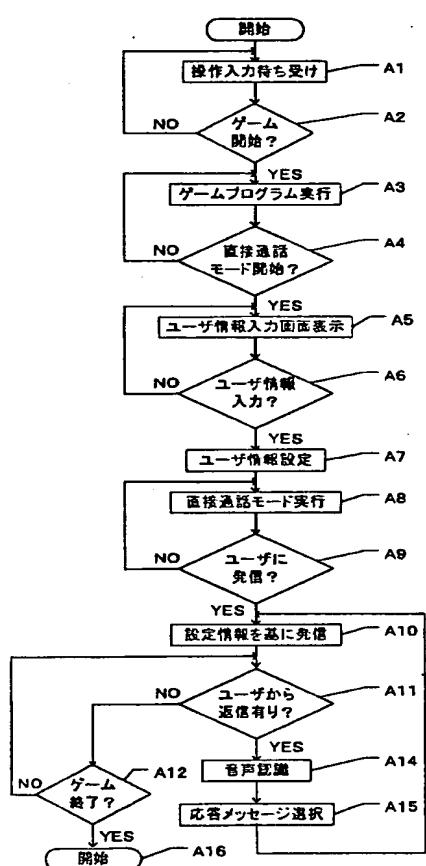
【図3】



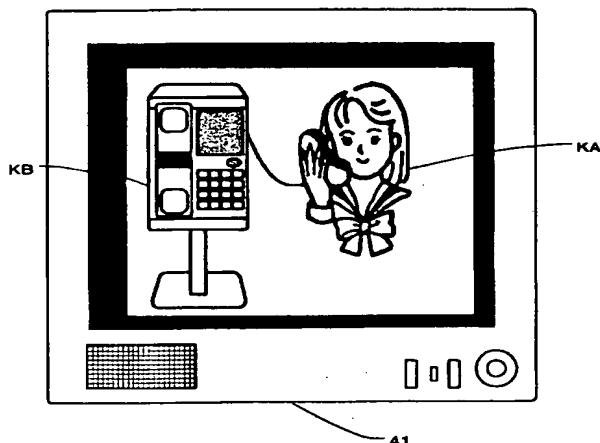
【図4】



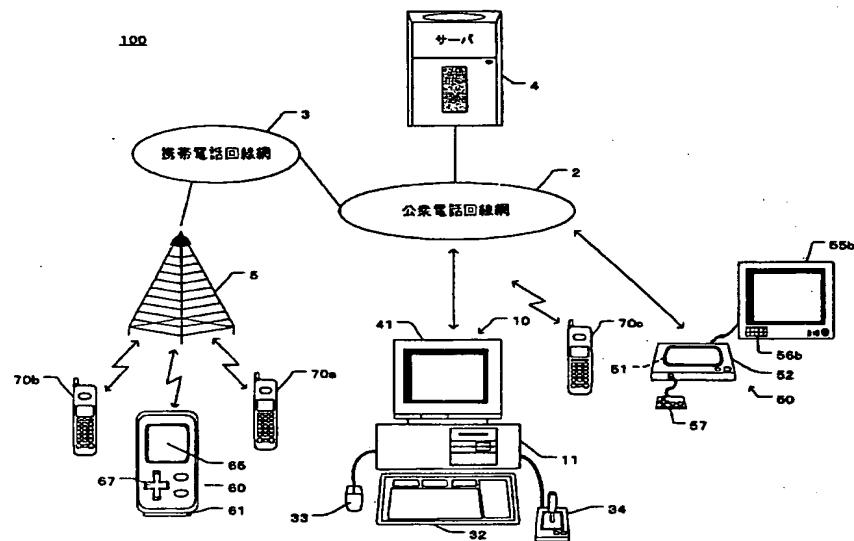
【図5】



【図6】



[図7]



PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number :

2002-000947

(43)Date of publication of application : 08.01.2002

(51)Int.Cl.

A63F 13/12
A63F 13/00

(21)Application number : 2000-
189968

(71)Applicant : SNK CORP

(22)Date of filing :

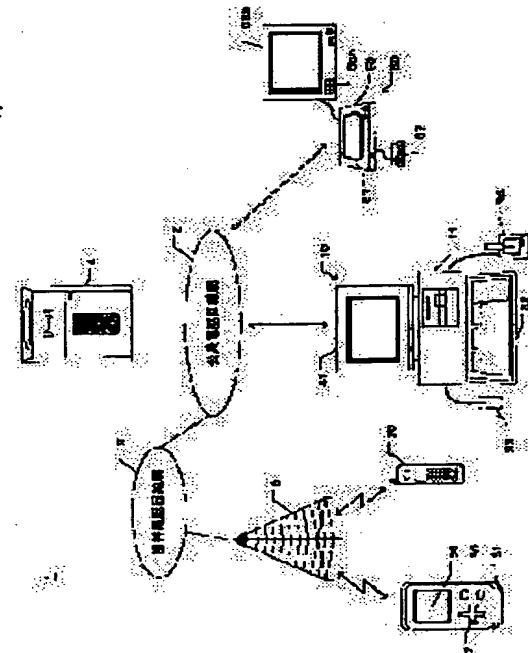
23.06.2000 (72)Inventor : KUSUMOTO
YUKINORI

(54) GAME APPARATUS, GAME ADVANCING METHOD AND STORAGE MEDIUM

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To add an element that can excite the amusement of a game by enhancing the sense for the real to be given to a game player.

SOLUTION: The game apparatus includes a means to send a signal which actuates a general purpose communication terminal according to the indirect personal action of a character in the game of a game machine. By providing such a means, the result of events in a virtual world in the game can be reflected in the action of the communication terminal in the real world, and hence the sense for the real to be given to the game player can be enhanced, resulting in improved amusement of the game.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination] 12.04.2002

[Date of sending the examiner's
decision of rejection] 16.10.2003

[Kind of final disposal of application
other than the examiner's decision
of rejection or application
converted registration]

[Date of final disposal for
application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against
examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against
examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]